



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

J1046 U.S. PTO
10/022909
12/20/01

#2

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年12月20日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-386541

出 願 人

Applicant(s):

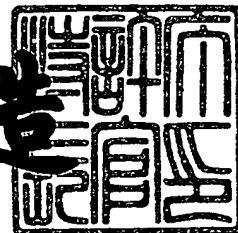
日本ビクター株式会社

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年11月26日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



【書類名】 特許願

【整理番号】 412001229

【提出日】 平成12年12月20日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 H04M 11/08

【発明者】

【住所又は居所】 神奈川県横浜市神奈川区守屋町3丁目12番地 日本ビクター株式会社内

【氏名】 山賀 洋子

【特許出願人】

【識別番号】 000004329

【氏名又は名称】 日本ビクター株式会社

【代表者】 守随 武雄

【電話番号】 045-450-2423

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 003654

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 デジタルコンテンツデータ配信システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、

前記注文端末は、前記ユーザの選択、及び／又は、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量に応じて、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うか、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うかを決定し

前記サーバは前記決定内容に応じて前記デジタルコンテンツデータの配信を行うことを特徴とするデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 2】

前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うときには前記注文端末にて行い、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うときには前記注文端末又は前記注文端末とは別の別端末で行うことを特徴とする請求項 1 に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 3】

前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行う場合、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量が不足しているとき、前記記憶手段に既に記憶されているデータを前記サーバの記憶手段に移すことで、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードを可能とする請求項 1 または請求項 2 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 4】

前記サーバは、前記注文端末がダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを複数種類持っており、前記注文端末で再生可能なフォーマットのみ前記注文端末に一覧表示させることを特徴とする請求項 1 又は請求項 3 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項 5】

ユーザが前記注文端末に前記デジタルコンテンツデータを再生するプレーヤの名称を入力することにより、前記ダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを決定することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 4 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、音楽や映像などのデジタルコンテンツデータを配信するデジタルコンテンツデータ配信システムに関し、特に、ユーザが携帯端末などの注文を行う端末を操作することによって、その場でコンテンツデータの配信を受けるか、コンテンツデータの入手権利（ライセンス）のみを受取り、後にコンテンツデータの配信を受けるかを選択することができるコンテンツデータ配信システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

近年、衛星回線やCATV、通常の電話回線、携帯電話などの無線通信など、様々な通信手段によって提供されるネットワーク手段を利用して音楽や映像などのデジタルコンテンツデータを配信するサービスや、デジタルコンテンツデータが記録されたCDやDVDなどの情報記録媒体を前述したネットワーク手段を介してユーザが注文し、これを宅配便などの業者が配送するサービスの需要が増えている。

【0003】

従来、ユーザがデジタルコンテンツデータの入手を所望した場合、レコード店やコンビニエンスストアなどの店舗にて直接デジタルコンテンツデータが記録さ

れた情報記録媒体を購入していた。

【0004】

しかしながら、近年、上述した店舗に設置してある専用端末や、ユーザが所有している端末を使用してデジタルコンテンツデータを配信するサービスを行っているサイトにアクセスし、このサイトから提示されたデジタルコンテンツデータの中から所望のコンテンツの検索・選択等の操作を行って所望のデジタルコンテンツデータの購入手続きを行い、その場でユーザが所有する端末にデジタルコンテンツデータをダウンロードしたり、その場で情報記録媒体への記録を行ってそれをユーザが受け取ったりしていた。

【0005】

ところで、デジタルコンテンツデータには様々なフォーマットがあり、デジタルコンテンツデータを再生するためのプレーヤにも再生可能なフォーマットが決まっている。世の中に出回っているデジタルコンテンツデータのフォーマットとして、例えば音楽配信の場合には、MP3、ATRAC、AAC、ASFなどがある。また、デジタルデータを記録する情報記録媒体としてもCD、DVD、ビデオテープなどがある。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述した従来技術によれば、異なるフォーマットのデータをユーザが複数所望する場合、異なるフォーマットのデジタルコンテンツデータをそれぞれダウンロードしたり、複数の情報記録媒体を購入したりしなければならず、非常に面倒であった。また、ユーザはデジタルコンテンツデータをダウンロードする一方で、そのデジタルコンテンツデータの記録された情報記録媒体を欲しいを思った場合には、それぞれ別途購入するか、デジタルコンテンツデータが記録された情報記録媒体からデータを読み取り、異なるデータ形式に変換する必要があり、非常に面倒であった。しかも、情報記録媒体からデジタルコンテンツデータを読取って異なるデータ形式に変換可能とした場合、デジタルコンテンツデータの不正コピーを防止することができないという問題があった。

【0007】

また、ユーザがデジタルコンテンツデータを受け取る場合、ユーザがデジタルコンテンツデータをダウンロードするのに十分な記憶容量を持つメモリやCD-R、DVD-R等の情報記録媒体を持っていなかった場合や、十分な記録容量を持つ情報記録媒体を持っていてもデジタルコンテンツデータのダウンロードするための時間を持たない場合には、その場でデジタルコンテンツデータをダウンロードすることができない。この問題を解決するためには、デジタルコンテンツデータを圧縮してデータ容量を減らすことが考えられるが、デジタルコンテンツデータの品質が劣化してしまうので、ユーザが購入をためらってしまうことが考えられる。そして、このような理由によりユーザがコンテンツデータを購入する機会が減ってしまう。

【0008】

更に、デジタルコンテンツデータのダウンロードを情報記録媒体の記憶容量やダウンロード時間などを気にせずに行うために、自宅に設置されている端末を使用してデジタルコンテンツデータのダウンロードを行うことが考えられるが、目的のデジタルコンテンツデータを再度検索したり、購入手続きをする必要があるため、ユーザの購買意欲を減退させてしまう場合があった。また、デジタルコンテンツデータを配信する端末がレコード店やコンビニエンスストアなどの店舗に設置されている場合、前述した店舗でデモを流すことでユーザの購買意欲をかきたてることができるが、その場でデジタルコンテンツデータの販売を行うためにはユーザに大容量の情報記録媒体を携帯させてダウンロードの時間を取らせたり、その場でデジタルコンテンツデータが予め記録された情報記録媒体を購入させたりする必要があり、前者の場合にはユーザに余計な手間を取らせる必要があり、後者の場合にはデモを流す店舗に確実にデジタルコンテンツデータを記録した情報記録媒体の在庫をおかなければならないという問題があった。

【0009】

【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決するために、ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデ

ータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、前記注文端末は、前記ユーザの選択、及び／又は、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量に応じて、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うか、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うかを決定し、前記サーバは前記決定内容に応じて前記デジタルコンテンツデータの配信を行うことを特徴とするデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 0 】

また、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うときには前記注文端末にて行い、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うときには前記注文端末又は前記注文端末とは別の別端末で行うことを特徴とする請求項 1 に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 1 】

更に、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行う場合、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量が不足しているとき、前記記憶手段に既に記憶されているデータを前記サーバの記憶手段に移すことで、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードを可能とする請求項 1 または請求項 2 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 2 】

また、前記サーバは、前記注文端末がダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを複数種類持っており、前記注文端末で再生可能なフォーマットのみ前記注文端末に一覧表示させることを特徴とする請求項 1 又は請求項 3 いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【 0 0 1 3 】

更に、ユーザが前記注文端末に前記デジタルコンテンツデータを再生するプレイヤーの名称を入力することにより、前記ダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを決定することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 4 いずれか

に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0014】

【発明の実施の形態】

以下、本発明に係るコンテンツデータ配信システムについて図面を参照して説明する。図1は本発明に係るコンテンツデータ配信システムを示すブロック図であり、図2は本発明に係るコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【0015】

レコード店、コンビニエンスストア等の店舗や街頭等に設置された端末、又は、ユーザ10自身が所有する端末をデジタルコンテンツデータ注文のための注文端末11として使用する。この注文端末11とは別にユーザの自宅などに設置された大容量の記憶手段135を有する別端末13があり、これらの注文端末11及び別端末13へ音楽や映像等のデジタルコンテンツデータを配信するコンテンツ配信サイトのサーバ12がある。

【0016】

上述した注文端末11には、コンテンツ配信サイトのサーバ12との通信を行う通信手段111と、ユーザ10が所望のデジタルコンテンツデータを注文するための操作を行うための入力手段112と、この入力手段112からのデータの処理を行う処理手段113と、ユーザ10が所有するユーザ記憶手段101や注文端末に挿入したメモリカード116にコンテンツ配信サイトのサーバ12から配信されたデジタルコンテンツデータを記録するためのデータ入出力手段115と、これらの処理内容を表示する表示手段114とがある。なお、メモリカード116はユーザ10が持ち込んだものであっても、注文端末に空の状態でストックされているものでも良い。

【0017】

また、コンテンツ配信サイトのサーバ12には、注文端末11と通信を行う通信手段121と、別端末13と通信を行う通信手段125と、それぞれの通信手段121、125を介して得られる情報を処理する処理手段と、ユーザ10が所望のデジタルコンテンツデータを検索するためのコンテンツデータ検索手段12

4と、デジタルコンテンツデータ群、コンテンツデータ群を管理するためのコンテンツデータベース、ユーザ10の認証などを行うためのユーザ情報などを記憶する記憶手段123とがある。

【0018】

更に、別端末13には、コンテンツ配信サイトのサーバ12と通信を行う通信手段131と、ユーザ10がデジタルコンテンツデータを受け取るための操作を行う入力手段133と、受け取ったデジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段135と、これらの処理を行う処理手段132と、処理内容を表示するための表示手段134とがある。

【0019】

以下、図1及び図2を使用して、ユーザ10がデジタルコンテンツデータ入手する行程を説明する。ユーザ10がデジタルコンテンツデータを購入する場合、注文端末11からコンテンツ配信サイトのサーバ12にアクセスし、ユーザ10が既にユーザ登録済みであるかを調べる(S001)。ユーザ10が既にユーザ登録している場合には(S001にてYes)、ユーザ認証処理を行い、未登録である場合(S001にてNo)には、ユーザ登録をするか否かを決定し(S002)、ユーザ登録する場合(S002にてYes)には、入力手段112から氏名、連絡先、クレジットカード番号やID、パスワードなど必要なユーザ情報を入力し、処理手段113及び通信手段111を介してコンテンツ配信サイトのサーバ12へユーザ情報を送信してコンテンツ配信サイトのサーバ12の通信手段121を介して処理手段122へ送られユーザ登録処理を行う(S003)。そして、ユーザ認証処理を行う。一方、ユーザ登録しない場合(S002にてNo)には、処理を終了する。

【0020】

次にユーザ10はユーザ認証を行うが、ユーザ登録を行った(S003)直後であればこの行程を省略しても良い。ユーザ10は注文端末11の入力手段112からユーザ認証情報を入力する。そして、このユーザ認証情報はコンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122に渡され、処理手段122では記憶手段123にアクセスして記憶されているユーザ情報と入力されたユーザ認証情報と

を照会する（S004）。ここでユーザ認証が正しく行われなかった場合には（S004にてNG）処理を終了するか否かを表示手段114に表示し（S005）、ユーザ10が再度ユーザ認証を行う場合には（S005にてNo）、再度ユーザ認証を行う。また、ユーザ10が認証を行わない場合には（S005にてYes）処理を終了する。

【0021】

ユーザ認証が正しく行われた場合（S004にてOK）には、デジタルコンテンツデータの検索、試聴等を行う（S006）。ここでは、ユーザ10が入力手段112によってキーワード等を入力して検索を行い所望のコンテンツを選択したり、表示手段114や図示しないスピーカ等によって様々なコンテンツの試聴を行い所望のコンテンツを選択したりしている。ユーザ10が検索を行うと、コンテンツ配信サイトのサーバ12ではコンテンツデータ検索手段124によって希望するコンテンツを検索しユーザ10が所望するコンテンツの候補を注文端末11に送って注文端末11の表示手段114に表示する。なお、この注文端末11が店舗等に設置されている場合には、店舗内にデモとして流れているコンテンツを簡単に選択できるようにして前記デジタルコンテンツデータを選択する際のユーザ10の手間を省いても良い。

【0022】

このように検索、試聴等によりコンテンツを絞り込んだ後、ユーザ10は所望のデジタルコンテンツデータを選択する（S007）。このとき、所望のデジタルコンテンツデータが存在する場合（S007にて「する」）には次のステップ（S008）へ移行し、所望のデジタルコンテンツが存在しない場合（S007にて「しない」）には処理を終了する。また、複数のコンテンツを所望する場合にはS007を繰り返す。

【0023】

次に、ユーザ10が選択したデジタルコンテンツデータの内容及び合計金額などの決済に必要な情報を表示手段114に表示し（S008）、購入手続きを続行するか否かを調べる（S009）。ここで、購入手続きを行う場合（S009にて「する」）には次のステップ（S010）へ移行し、購入手続きをしない場

合（S009にて「しない」）、処理を終了する。また、選択したコンテンツが間違っていたり、再度コンテンツの抽出を行ったり、といったデジタルコンテンツデータを再度選択する場合（S009にて「再選択」）にはS006へ戻る。

【0024】

そして、購入手続きを行った場合には引き続き購入手続きを行う。例えば入力手段112から支払方法やコンテンツデータの受取り方法の選択などといった必要事項を入力する（S010）。

【0025】

次に、デジタルコンテンツデータをいつ受け取るかを選択する（S011）。後でデジタルコンテンツデータを受け取る場合（S011にて「後で」）、コンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122から通信手段121を介して注文端末11へ認証情報を送り、IDや認証用カード、認証用データの記載された印刷物など何らかの認証用手段をユーザ10に発行する（S012）。

【0026】

また、デジタルコンテンツデータを今すぐ受け取る、デジタルコンテンツデータの一部をすぐに受け取った後で残りのデジタルコンテンツデータを受け取る、或いは圧縮等により比較的品质が悪くデータ容量が少ないデジタルコンテンツデータをまず受取った後で品質が良くデータ容量の多いデジタルコンテンツデータを受け取る場合（S011にて「今すぐ」）には、ユーザ10が持つユーザ記憶手段101の容量を確認する必要がある。このとき、ユーザ記憶手段101から不要なデータを一時的に削除したい場合には、これらの不要なデータをコンテンツ配信サイトのサーバ12の記憶手段123へアップロードすることもできる（S013）、ここでユーザ10が現在不要なデータの一時的なアップロードを所望した場合（S013にてYes）、ユーザデータのアップロードが行われユーザデータは記憶手段123に保存される（S014）。そして、後にユーザがこの不要なデータをダウンロードできるように上述したステップS012と同様に認証用手段の発行を行う（S015）。一方、ステップS013にて、容量が足りない上、ユーザ記憶手段101から一時的に削除できるデータが無い場合には再選択を行いステップS011へ戻り後でデジタルコンテンツデータを受け取る

ようにする（S013にて「再選択」）。更に、ステップS013にてユーザ記憶手段101の容量が十分にある場合には、そのままデジタルコンテンツデータのダウンロードを行い（S016）、処理を終了する。なお、ユーザ記憶手段101からコンテンツ配信サイトのサーバ12の記憶手段123へ送られた不要なデータが一定の期間内にユーザ10によってダウンロードされなかったときには、この不要データを消去することで記憶手段123の容量オーバーを防止することができる。

【0027】

次に、購入時にコンテンツデータを受け取らなかった場合（図2のS011にて「後で」）のデジタルコンテンツデータの配信方法について図1及び図3を用いて説明する。ユーザ10は注文端末11にて購入手続を行った後、ユーザ10の都合の良いときに、別の場所にある別端末13を別端末13の通信手段131とコンテンツ配信サイトのサーバ12の通信手段125とを結んで、別端末13をコンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122に接続する。このとき、別端末13は注文端末11と同じ端末であっても良いが、デジタルコンテンツデータを記憶する記憶手段135は大容量である方が好ましい。

【0028】

まず、受け取るデータがデジタルコンテンツデータか前述した不要なユーザデータかを選択するために、入力手段133から入力を行う（S101）。受け取るデータがデジタルコンテンツデータの場合にはそのデータを受け取り（S102）、受け取るデータがユーザデータの場合にはそのデータを受け取る（S103）。そして、受け取るデータがまだ残っている場合には、ステップS101に戻りデータの受け取りを続行し（S104にてYes）、受け取るデータが残っていない場合には処理を終了する（S104にてNo）。

【0029】

ここで、ステップS102及びステップS103におけるデータの受け取りについて図4を用いて更に詳細に説明する。まず、ユーザ10は注文端末11にて購入手続を行う際に、コンテンツ配信サイトのサーバ12から受け取った認証用手段を入力手段133から入力する。そして、処理手段122から記憶手段12

3へと記憶されたユーザデータにアクセスし、前述した認証用手段が正しいか否かを照会して、コンテンツ配信サイトのサーバ12からコンテンツデータを確かに購入したことの認証を行う(S111)。ユーザ認証に失敗した場合(S111にてNG)には、終了するかを選択し(S112)、終了する場合(S112にてYes)には処理を打ち切り終了し、終了しない場合(S112にてNo)には再度S111にてユーザ認証を行う。また、ユーザ認証が成功した場合(S111にてOK)には次のステップに進み、ユーザ10の注文内容を前述したユーザデータ処理手段から別端末13に送信し、表示手段134に表示させる。そして、ユーザ10はユーザ10が注文したデータの内容確認を行う(S113)。

【0030】

そして、ユーザ10は注文内容を確認後、記憶手段123に格納されているコンテンツデータをコンテンツ配信サイトのサーバからダウンロードして受け取る(S114)。このとき、受け取るデータがコンテンツデータを購入したときにユーザ10が一時的に預けたユーザデータであれば、上述した手順と同様にユーザデータの受取りを行う。

【0031】

図5は、本発明に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの第二実施例を示す図であり、図6はその動作を示すフローチャートである。ユーザ20が店舗に設置してある注文端末21にて楽曲などのコンテンツデータを購入する場合、注文端末21は通信手段211によってコンテンツ配信サイトのサーバ22のサーバとその通信手段221によって通信が出来る状態にある。そして、注文端末21からコンテンツ配信サイトのサーバ22にアクセスし、ユーザ20が既にユーザ登録済みであるかを調べる(S201)。ユーザ20が既にユーザ登録している場合には(S201にてYes)、ユーザ認証処理を行い、未登録である場合(S201にてNo)には、ユーザ登録をするか否かを決定し(S202)、ユーザ登録する場合(S202にてYes)には、入力手段212から氏名、連絡先、クレジットカード番号やID番号、パスワードなど必要なユーザ情報を入力し、処理手段213及び通信手段211を介してコンテンツ配信サイトのサー

バ22へユーザ情報を送信してコンテンツ配信サイトのサーバ22の通信手段221を介して処理手段222へ送られユーザ登録処理を行う(S203)。そして、ユーザ認証処理を行う。一方、ユーザ登録しない場合(S202にてNo)には、処理を終了する。

【0032】

次にユーザ20はユーザ認証を行うが、ユーザ登録を行った(S203)直後であればこの行程を省略しても良い。ユーザ20は注文端末21の入力手段212からユーザ認証情報を入力する。そして、このユーザ認証情報はコンテンツ配信サイトのサーバ22の処理手段222に渡され、処理手段222では記憶手段223にアクセスして記憶されているユーザ情報と入力されたユーザ認証情報とを照会する(S204)。ここでユーザ認証が正しく行われなかった場合には(S204にてNG)処理を終了するか否かを表示手段114に表示し(S205)、ユーザ20が再度ユーザ認証を行う場合には(S205にてNo)、再度ユーザ認証を行う。また、ユーザ20が認証を行わない場合には(S205にてYes)処理を終了する。

【0033】

ユーザ認証が正しく行われた場合(S204にてOK)には、デジタルコンテンツデータの検索、試聴等を行う(S206)。ここでは、ユーザ20が入力手段212によってキーワード等を入力して検索を行い所望のコンテンツを選択したり、表示手段214や図示しないスピーカ等によって様々なコンテンツの試聴を行い所望のコンテンツを選択したりしている。ユーザ20が検索を行うと、コンテンツ配信サイトのサーバ22ではコンテンツデータ検索手段224によって希望するコンテンツを検索しユーザ20が所望するコンテンツの候補を注文端末21に送って注文端末21の表示手段214に表示する。なお、この注文端末21が店舗等に設置されている場合には、店舗内にデモとして流れているコンテンツを簡単に選択できるようにして、前記デジタルコンテンツデータを選択する際のユーザ20の手間を省いても良い。

【0034】

このように検索、試聴等によりコンテンツを絞り込んだ後、ユーザ20は所望

のデジタルコンテンツデータを選択する（S207）。このとき、所望のデジタルコンテンツデータが存在する場合（S207にて「する」）には次のステップ（S208）へ移行し、所望のデジタルコンテンツデータが存在しない場合（S207にて「しない」）には処理を終了する。

【0035】

ユーザ20が何らかのデジタルコンテンツデータを選択した場合、次にユーザ20はデジタルコンテンツデータのグレードを選択する（S208）。例えば、デジタルコンテンツデータが楽曲データである場合、図7に示すようなグレードが存在する。楽曲はCDやDVD-Audioなどのパッケージ商品であったり、MP3、ATRAC、MIDIなどのダウンロード可能なデータ形態の商品であったりする。ユーザ20はこれらの中から購入する商品のグレードを選択する。

【0036】

このとき、例えば、ユーザ20がCDなどの物品を選択するか、データ形態の商品を選択するかを調べる（S209）。そして、ユーザ20がパッケージ商品の形態での購入を希望した場合（S209にてYes）、在庫の確認を行い、ユーザがデータ形態の商品を選択した場合（S209にてNo）、S211へ進む。

【0037】

上述したように、ユーザ20がパッケージ商品の形態で購入した場合、配送センターでは、以下の処理が行われる。まず、処理手段222は配送センター24の物品注文手段242にアクセスし、商品の在庫の有無や納期を問い合わせる（S210）配送センター24ではコンテンツ配信サイトのサーバ22との通信手段241を持っており、コンテンツ配信サイトのサーバ22から物品注文手段242に在庫確認要求が来た場合（S301）、在庫管理手段243により商品の在庫の有無や納期などを調べる（S302）。そして、調べた結果は在庫案内として処理手段222に返される（S303）。

【0038】

注文端末21では、ユーザ20が購入する商品の在庫確認を行ったら処理手段

222は表示手段214にコンテンツ名や合計金額など注文内容の表示を行う（S211）。この場合、物品を購入したときには、これらの表示に加えて物品の在庫の有無や納期についても表示を行う。そして、ユーザ20は前述した表示内容の確認を行い、注文内容が間違っていれば再度データを選択する（S212にて「再選択」）。このとき、図6では楽曲の検索・試聴まで戻っているが、S206～S208の任意の処理まで戻ることも可能である。また、購入手続を行わないとき（S212にて「しない」）には処理を終了し、購入するときには（S212にて「する」）、購入手続のステップ（S213）に進む。

【0039】

そして、購入手続きを行った場合には引き続き購入手続きを行う。例えば入力手段212から支払方法やコンテンツデータの受取り方法の選択などといった必要事項を入力する。次に、デジタルコンテンツデータをいつ受け取るかを選択する（S214）。後でデジタルコンテンツデータを受け取る場合（S214にて「後で」）、コンテンツ配信サイトのサーバ22の処理手段222から通信手段221を介して注文端末21へ認証情報を送り、IDや認証用カード、認証用データの記載された印刷物など何らかの認証用手段をユーザ20に発行する（S215）。

【0040】

また、デジタルコンテンツデータを今すぐ受け取る、デジタルコンテンツデータの一部をすぐに受け取った後で残りのデジタルコンテンツデータを受け取る、或いは圧縮等により比較的品质が悪くデータ容量が少ないデジタルコンテンツデータをまず受取った後で品質が良くデータ容量の多いデジタルコンテンツデータを受け取る場合（S214にて「今すぐ」）には、ユーザ20が持つユーザ記憶手段201の容量を確認する必要がある。このとき、ユーザ記憶手段201から不要なデータを一時的に削除したい場合には、これらの不要なデータをコンテンツ配信サイトのサーバ22の記憶手段223へアップロードすることもできる（S217）、ここでユーザ10が現在不要なデータの一時的なアップロードを所望した場合（S216にてYes）、ユーザデータのアップロードが行われユーザデータは記憶手段223に保存される（S217）。そして、後にユーザがこ

の不要なデータをダウンロードできるように上述したステップ S 2 1 5 と同様に認証用手段の発行を行う (S 2 1 8)。一方、ステップ S 2 1 6 にて、容量が足りない上、ユーザ記憶手段 2 0 1 から一時的に削除できるデータが無い場合には再選択を行いステップ S 2 1 4 へ戻り後でデジタルコンテンツデータを受け取るようにする (S 2 1 6 にて「再選択」)。更に、ステップ S 2 1 6 にてユーザ記憶手段 2 0 1 の容量が十分にある場合には、そのままデジタルコンテンツデータのダウンロードを行い (S 2 1 9)、処理を終了する。なお、ユーザ記憶手段 2 0 1 からコンテンツ配信サイトのサーバ 2 2 の記憶手段 2 2 3 へ送られた不要なデータが一定の期間内にユーザ 2 0 によってダウンロードされなかったときには、この不要データを消去することで記憶手段 2 2 3 の容量オーバーを防止することができる。

【 0 0 4 1 】

このように、S 2 1 3 の購入手続によって物品の注文が行われると、配送センター 2 4 では物品の受注が行われ (S 3 0 4)、続いて発送する物品の確認を行い (S 3 0 5)、配送手段 2 4 4 によって物品をユーザ 2 0 の指定した配送先へ送り (S 3 0 6)、物品の受け渡しを行う (S 3 0 7)。

【 0 0 4 2 】

なお、上述したステップ S 2 0 8 において、デジタルコンテンツデータのグレードを選択する場合、デジタルコンテンツデータに多種類のデータフォーマットが存在するときには、選択操作が煩雑になったり、ユーザ 2 0 がどのデータフォーマットを選択して良いかわからなかったりする。そこで、ユーザ 2 0 が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤ名を入力手段 2 1 2 から入力したり、自動的にハードウェアやソフトウェアのプレーヤの識別データをコンテンツ配信サイトのサーバ 2 2 に送り、データフォーマット検索手段 2 2 6 においてユーザ 2 0 が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤで再生可能なデータフォーマットを検索し、再生可能なフォーマットのみを表示手段 2 1 4 に表示する。これにより、ユーザ 2 0 はデータフォーマットを間違えてダウンロードすることが無くなる。

【 0 0 4 3 】

また、ユーザ 2 0 が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤをユーザ登録時に登録しておけば、コンテンツデータの選択操作（S 2 0 7）のときにユーザ 2 0 が使用可能なデータフォーマットのみを表示することも可能で、これにより、表示手段 2 1 4 の表示が単純になり、ユーザ 2 0 の操作性を向上させることができる。

【 0 0 4 4 】

更に、ステップ S 2 0 8 にてデジタルコンテンツデータのグレードを選択する場合、例えば、図 7 において、破線で囲んだもののように CD 等の物品とデジタルコンテンツデータをセットで購入したとき、ユーザ 2 0 は配送センター 2 0 に CD 等の在庫が無い場合でも、すぐに楽曲を入手して聞くことができる。そして、CD 等の物品は後から指定した配送先に送付することができる。また、注文端末 2 1 がレコード店などに設置してあり、このレコード店にユーザ 2 0 の所望する CD の在庫があった場合、その場で前記 CD を受け取ることも可能である。

【 0 0 4 5 】

また、CD 等の物品単体、デジタルコンテンツデータ単体をそれぞれ購入するよりも CD 等の物品とデジタルコンテンツデータをセットにした代金を割安に設定するなどしても良い。

【 0 0 4 6 】

【発明の効果】

以上、詳述したように、本発明に係るデジタルコンテンツデータ配信システムによれば、ユーザがユーザの持つ携帯端末などでデジタルコンテンツデータをダウンロードする場合、デジタルコンテンツデータのダウンロードに要する時間や携帯端末の記憶容量を気にすることなく、デジタルコンテンツデータを購入することができるという効果がある。

【 0 0 4 7 】

また、パッケージ商品の在庫が切れた場合でも、デジタルコンテンツデータのみを購入することができるので、ユーザの満足度が増加する。更に、デジタルコンテンツデータのフォーマットが複数種類存在する場合でも迷うことなく購入することができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの概略を示すブロック図である。

【図 2】

本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【図 3】

本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムにおける別端末でのダウンロードの動作を示すフローチャートである。

【図 4】

本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムにおける別端末でのダウンロードにおいて、データ受け取りの動作を示すフローチャートである。

【図 5】

本発明の第二実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの概略を示すブロック図である。

【図 6】

本発明の第二実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【図 7】

本発明のデジタルコンテンツデータのフォーマットの例を示す図である。

【符号の説明】

- 1 0, 2 0 ユーザ
- 1 1, 2 1 注文端末
- 1 2, 2 2 コンテンツ配信サイトのサーバ
- 1 3, 2 3 別端末

【書類名】 図面

【図 1】

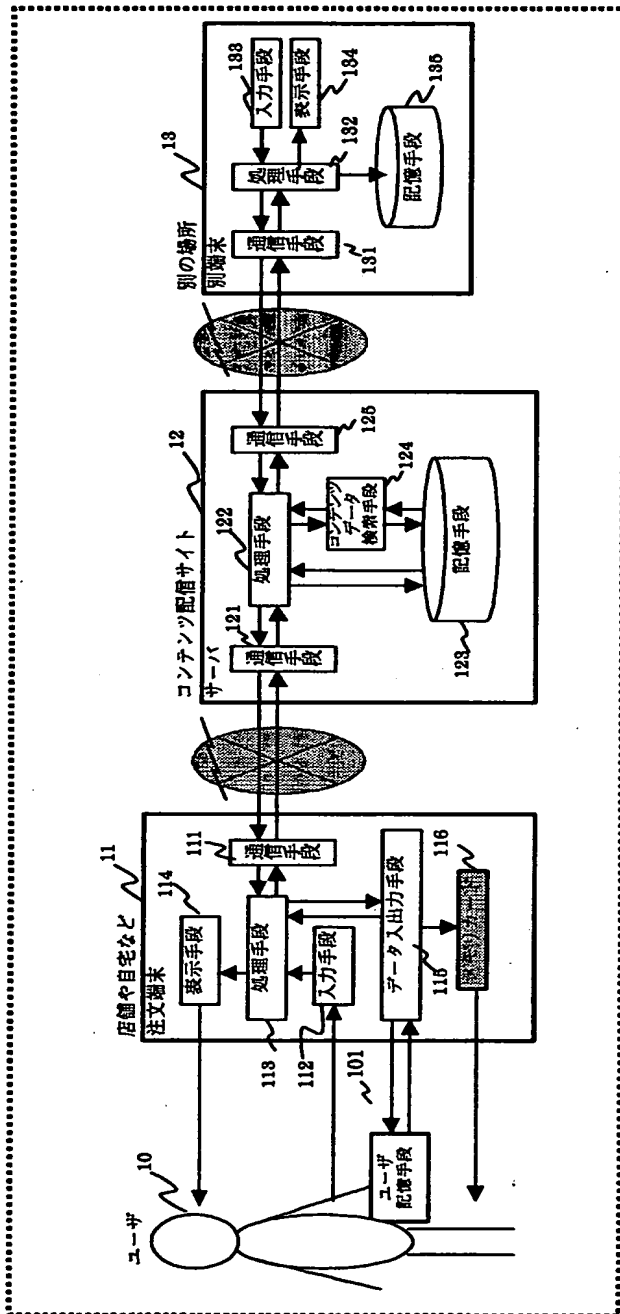
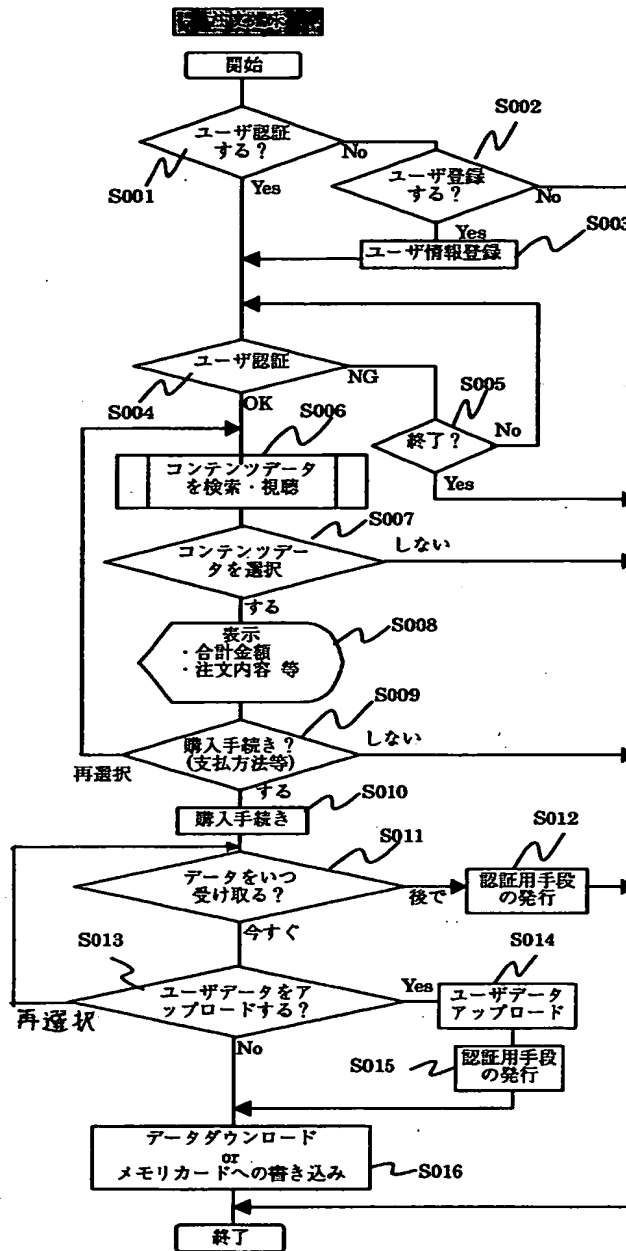
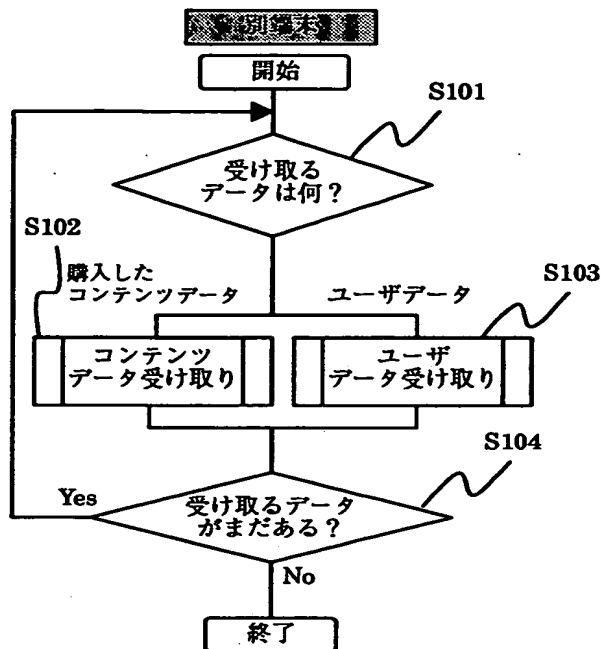


図 1

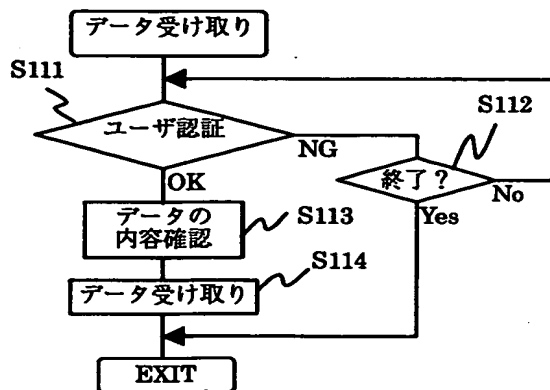
【図2】



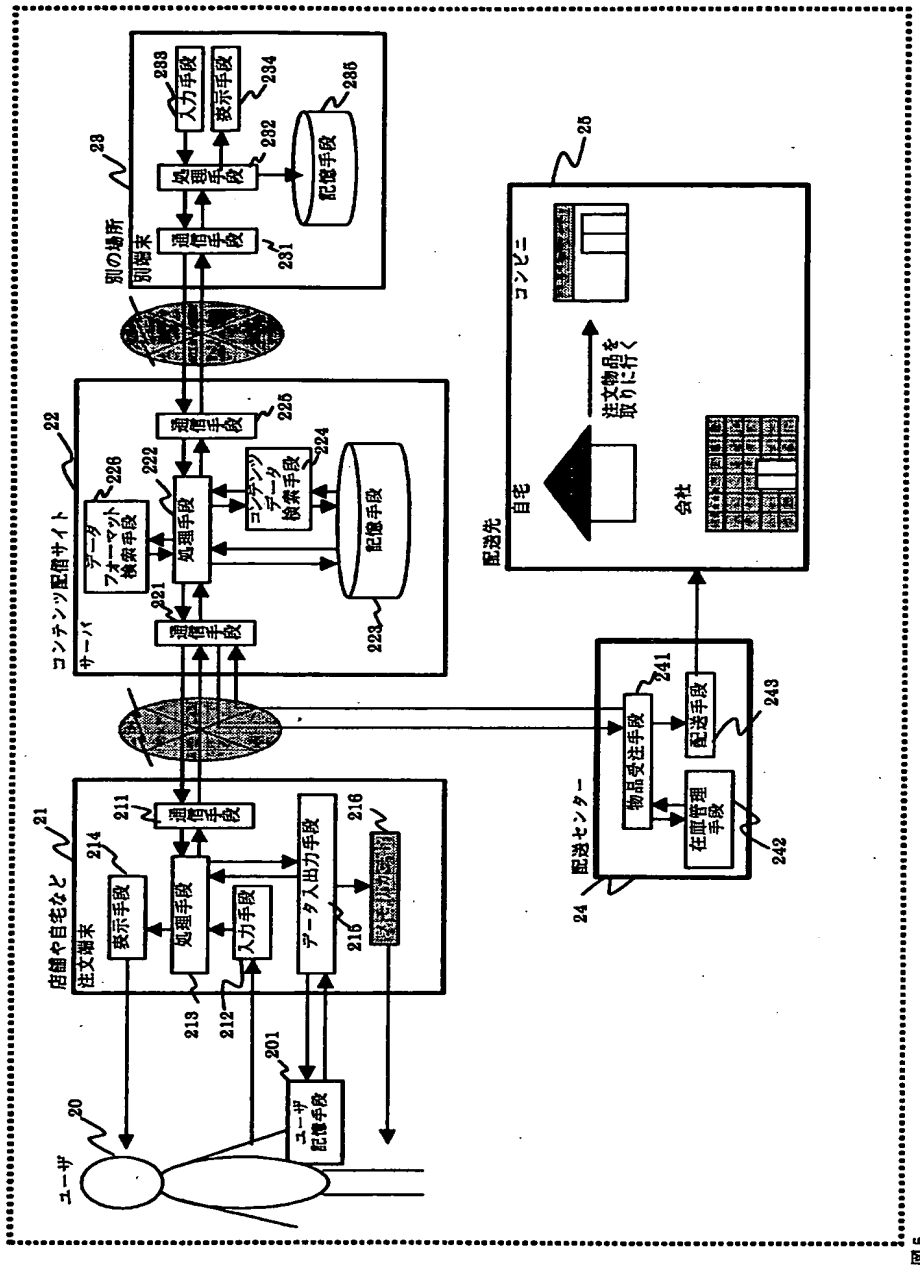
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

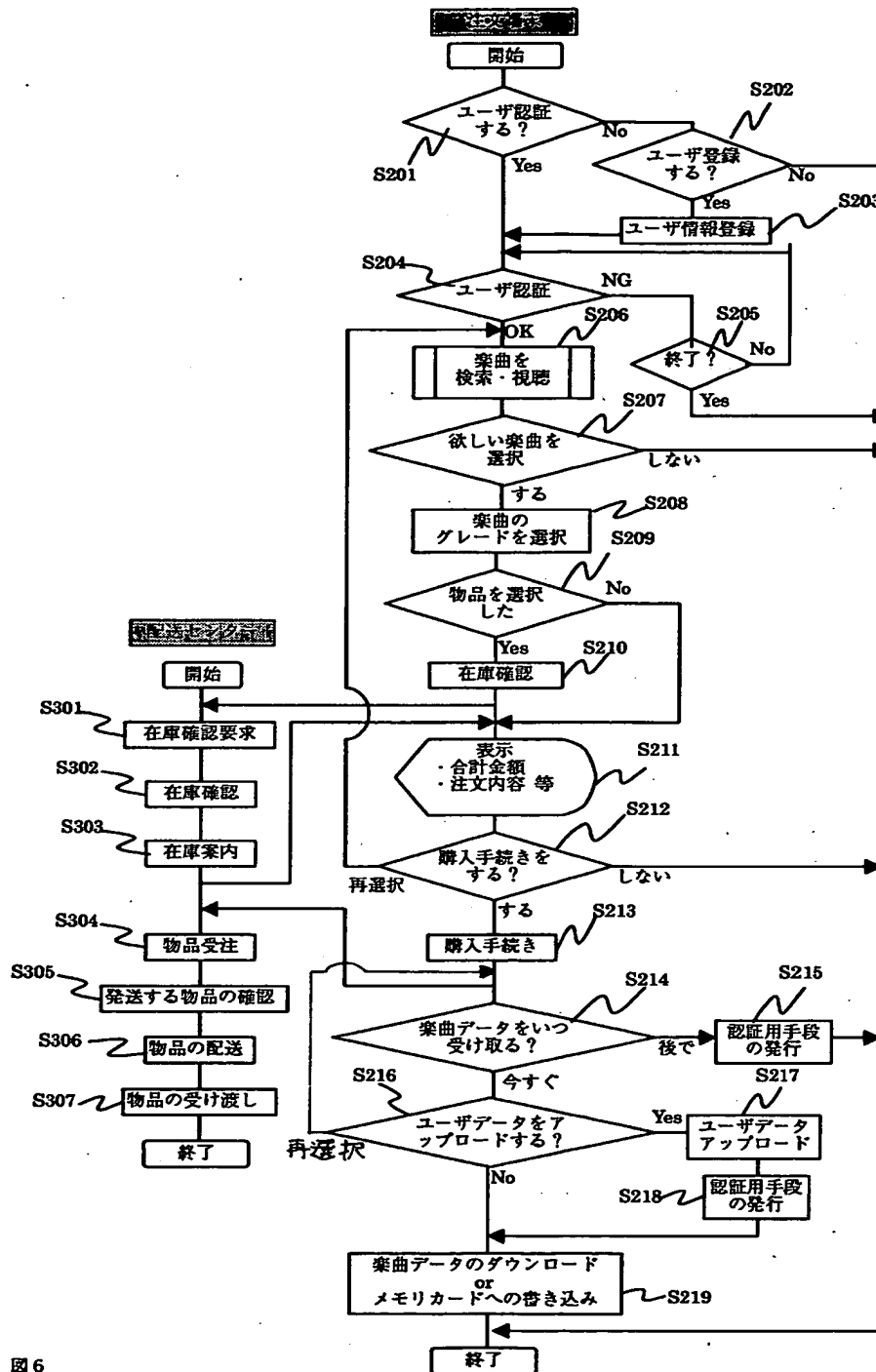
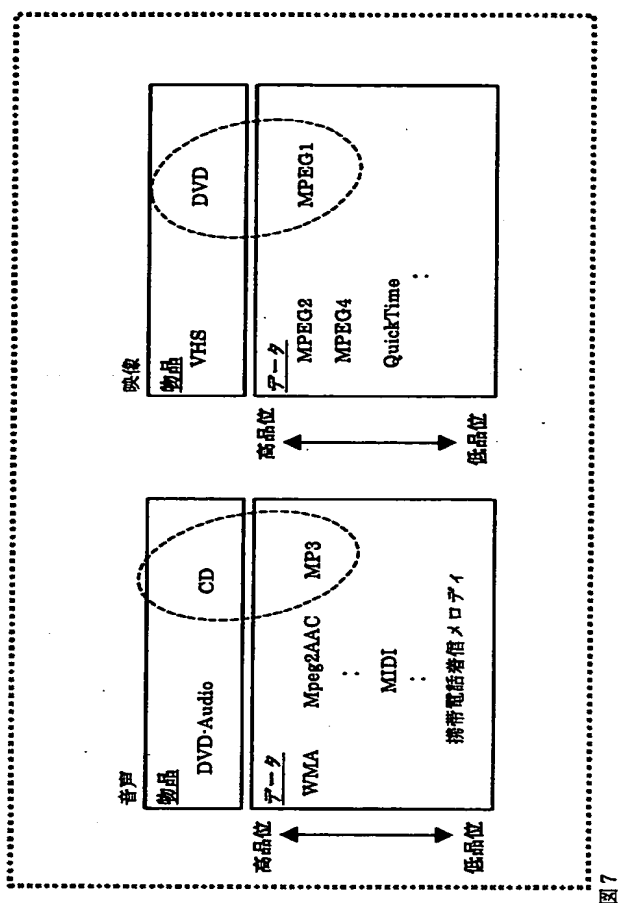


図 6

【図 7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ユーザの持つ携帯端末などでデジタルコンテンツデータをダウンロードする場合、デジタルコンテンツデータのダウンロードに要する時間や携帯端末の記憶容量を気にすることなく、デジタルコンテンツデータを購入することができる。

【解決手段】 注文端末 1 1 は、ユーザ 1 0 の選択、及び／又は、注文端末 1 1 がデジタルコンテンツデータを記憶するために有する記憶手段 1 0 1 の空き容量に応じて、デジタルコンテンツデータのダウンロードを今すぐ行うか、デジタルコンテンツデータのダウンロードを後で行うかを決定し、サーバ 1 2 は決定内容に応じてデジタルコンテンツデータの配信を行う。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000004329]

1. 変更年月日	1990年 8月 8日
[変更理由]	新規登録
住 所	神奈川県横浜市神奈川区守屋町3丁目12番地
氏 名	日本ビクター株式会社